



Instrukcja obsługi







OSTRZEŻENIE

PROSIMY O ZAPOZNANIE SIĘ Z PONIŻSZĄ INFORMACJĄ PRZED INSTALACJĄ I URUCHOMIENIEM GRY!

Według badań lekarskich niektóre osoby bardzo źle reagują na efekty świetlne i błyski związane z wyświetlaniem grafiki na ekranie. U osób tych, w wyniku obcowania z grami komputerowymi oraz grami wideo, dojść może do zakłóceń świadomości i ataków epilepsji. W związku z tym zaleca się w przypadku wystąpienia podobnych objawów

NIEZWŁOCZNIE ZAPRZESTAĆ GRANIA

i skonsultować się z lekarzem. Zaleca się także, aby dzieci do lat 12 korzystały z komputera pod opieką dorosłych.

ZALECANE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI:

W czasie gry należy utrzymywać pozycję z dala od monitora (kabel myszy lub joysticka powinien być naciągnięty).
Należy zwrócić uwagę na właściwe oświetlenie pomieszczenia, w którym znajduje się komputer.
Zaleca się robienie 10 min. przerw, przy używaniu komputera dłużej niż 2 godziny.
Z komputera nie powinny korzystać osoby niewyspane lub zmęczone.

WARUNKI LICENCJI

WAŻNE, PROSIMY UWAŻNIE PRZECZYTAĆ!

Niniejsza umowa licencyjna jest umową prawną pomiędzy klientem i firmą TopWare-Poland Sp z o.o. na użytkowanie określonego produktu. Pod pojęciem produktu rozumie się oprogramowanie komputerowe, wszelkie materiały poligraficzne oraz dokumentację elektroniczną. Używanie, kopiowanie i instalacja produktu jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na warunki umowy.

Produkt ten jest chroniony zarówno przez polskie, jak i międzynarodowe umowy autorskie oraz inne prawa i porozumienia dotyczące własności. Nabywając produkt staliście się Państwo posiadaczami licencji na jego użytkowanie, natomiast nie posiadacie prawa do jego sprzedaży lub dalszego rozpowszechniania.

PRZYZNAWANIE I ODSTĘPOWANIE LICENCJI
Oprogramowanie: uzyskaliście Państwo prawo stworzenia kopii produktu przeznaczonej do użytku na jednym komputerze. Pierwotny użytkownik tego komputera ma prawo do wykonania kopii do własnego użytku na komputerze przenośnym (notebook).

PRZECHOWYWANIE W PAMIĘCI KOMPUTERA/UŻYTKOWANIE W SIECI
Posiadacz produktu ma prawo do utworzenia jednej kopii produktu na urządzeniu do przechowywania zbiorów np. serwerze sieciowym, pod warunkiem, że kopia ta będzie używana tylko i wyłącznie w serwerze lokalnym. W tym przypadku należy poinformować właściciela praw majątkowych o zaistniałej sytuacji.
Ta sama kopia produktu nie może być przechowywana i użytkowana na kilku komputerach jednocześnie.

OPIS DALSZYCH PRAW I OGRANICZEŃ
W związku z tym, iż produkt oznaczony jest jako niedozwolony do dalszej sprzedaży wszelkie czerpanie korzyści materialnych z rozpowszechniania produktu jest nielegalne. Użytkownik produktu nie ma prawa do jego wynajmowania, pożyczania, oddawania w leasing oraz dokonywania prac związanych z dekompilowaniem danych (reverse engineering) i wprowadzaniem jakichkolwiek zmian.

SERWIS
TopWare oferuje Państwu wszelkie usługi serwisowe dotyczące produktu, które określone zostały w podręczniku użytkownika, dokumentacji na dysku lub innych przedstawionych do Państwa dyspozycji materiałach.
Wszelkie uzupełniające kody programowe udostępniane Państwu w ramach serwisu stanowią nierozerwalną część produktu, w związku z czym podlegają tym samym prawom i ograniczeniom co pełny produkt.
Jednocześnie firma TopWare zastrzega sobie prawo do wykorzystywania wszelkich otrzymanych od Państwa uwag i propozycji dotyczących produktu.

Filozofia

Pewien filozof zwany "Kto wie" powiedział kiedyś, że na świecie są dwa rodzaje gier. "Takie, w które wygrywamy oraz takie, w które przegrywamy". Wziąwszy sobie tę prawdę do serca Miedzygalaktyczna Organizacja Nieznanych Gier (M.O.N.G.) postanowiła połączyć dwie gry w jedną. Ponieważ w grze ToonCar także można wygrać i przegrać, zwycięzcy i pokonani mogą grać jednocześnie bez większych problemów.

Ale...? Kto wygrywa, a kto przegrywa? No cóż, wszyscy i nikt, jednak kierując się myślą filozofa "Kto wie" tylko jeden gracz może zostać zwycięzcą lub przegranym w danej rozgrywce. Nazywamy go potocznie uczestnikiem lub zawodnikiem.

Uczestnicy



Jak mówią ważne jest aby wziąć udział i uczestnicy wyścigów Toon-Car w pełni się z tym zgadzają. Pochodzą z różnych stron świata, od dalekiego wschodu po dziki zachód oraz z innych mniej lub bardziej odległych miejsc.

Wśród uczestników spotkasz kowboja, punkówę, torreadora, Eskimosa, afrykańską księżniczkę, zawodnika sumo, starego żołnierza, hiszpańską tancerkę, Indianina, brytyjskiego tajnego agenta, bossa mafii sycylijskiej, śliczną piosenkarkę country, mechanika i meksykańską rewolucjonistkę.

Ze względu na duże zróżnicowanie uczestników pod względem rasy, religii, waluty, gustów muzycznych, poglądów filozoficznych, ubioru, wagi, koloru włosów, okularów i nakryć głowy (płeć nie jest aż tak istotna) wszyscy uczestnicy posiadają podobne umiejętności, przykładowo, wybór mechanika nie oznacza, że twój samochód nie ulegnie uszkodzeniu, krótka spódniczka nie wpłynie na zwiększenie ilości kolizji, zaś Eskimos nie będzie miał przewagi gdy wyścig odbywać się będzie na biegunie północnym. Wszyscy posiadają podobny współczynnik inteligencji i cieszą się gdy przeciwnik wpada w tarapaty lub gdy zdobywają lepszą pozycję w wyścigu.

Pan Gaduła



Najpopularniejszy komentator samochodowych imprez sportowych. Pan Gaduła, wyjaśnia graczom zasady gry, które w skrócie wyglądają tak:
Są trzy klasy samochodów, oznaczone gwiazdkami. Samochody z jedną gwiazdką pozwalają zdobyć licencję A, a samochody z dwoma i trzema gwiazdkami pozwalają uzyskać odpowiednio licencje B i C. To samo dotyczy mistrzostw.

Ponadto są trzy rodzaje mistrzostw. Klasyczne, w których po każdym wyścigu zdobywa się punkty. Eliminacja - po każdym okrążeniu odpada ostatni kierowca, jednak po zakończeniu wyścigu punkty nadal są istotne. I wreszcie ostatnie - na czas. Jeśli kierowca A wygra trzy wyścigi z rzędu uzyskując w każdym dwusekundową przewagę nad kierowcą B (w sumie sześć sekund), a kierowca B zwycięży w czwartym, ostatnim wyścigu uzyskując nad kierowcą A przewagę ośmiu sekund, wtedy kierowca A przegrywa mistrzostwa z dwusekundową stratą mimo, że wygrał trzy z czterech wyścigów. Czy to jest jasne? Powtórzę jeszcze raz... albo może lepiej przeczytaj ponownie ten rozdział.

Tak czy inaczej, podczas gry, Pan Gaduła wyjaśnia powyższe zasady i informuje o ważniejszych wydarzeniach podczas wyścigu.

Skrzynki



Od czasu do czasu natkniesz się na trzy skrzynki ustawione w poprzek drogi. Ich pochodzenie nie jest do końca znane, ale mogą Ci się bardzo przydać. Każda skrzynka zawiera pomoc dla gracza, który ją zabierze. Pomocą tą może być turbo-dopalacz, który chwilowo poprawi osiągi samochodu, zestaw naprawczy przydatny gdy samochód jest uszkodzony i ciągnie się za nim smuga dymu. Ponadto skrzynie mogą zawierać różnego rodzaju broń, dzięki której możesz utrudnić jazdę swoim przeciwnikom. Wśród broni występują dwa rodzaje rakiet, inteligentne, które podążają za liderem wyścigu oraz zwykłe, które kierują się na pierwszy samochód napotkany na swojej drodze. Przy odrobinie cierpliwości można uniknąć trafienia rakietą, przykładowo jeśli lider wyścigu zwolni i zostanie wyprzedzony, rakieta nakieruje się na nowego lidera (bywały już sytuacje, w których pięć samochodów jechało w jednym rzędzie na zmianę przyspieszając i zwalniając aby uniknąć trafienia). Poza rakietami w skrzynkach znajdują się miny i chmury burzowe, przez które droga pod koniec wyścigu usiana jest licznymi pułapkami. Występują też różne rodzaje bomb oraz paczki z materiałem wybuchowym, które mogą wysadzić w powietrze cztery lub pięć samochodów jednocześnie. W wyniku trafienia samochody zostają uszkodzone, a kierowcy choć nie ponoszą uszczerbku na zdrowiu tracą cenne sekundy.

Tory

Wyścigi odbywają się w egzotycznych i niezamieszkałych terenach takich jak Amazonia, Księżyc czy pustynia pod Las Vegas. Choć samochody mkną z dużą prędkością po piachu, lodzie lub wodzie (czyli rozmrożonym lodzie) jest czas aby rzucić okiem na krajobraz wokół toru. Różne elementy terenu takie jak skały, drzewa i wszelkiego rodzaju konstrukcje są wrażliwe na eksplozje rakiet oraz bomb i zwalając się na trasę wyścigu mogą spowodować spore zamieszanie wśród zawodników. Jednak nie przejmuj się gdy zobaczysz stary egipski posąg leżący na drodze, gdyż do następnego wyścigu obsługa toru oczyści całą trasę.



Konkluzja

Wiedząc, że ani tor, ani kierowcy, ani samochody (które zostaną naprawione przed następnym wyścigiem) nie mogą zostać trwale zniszczone, usiądź przed ekranem swojego komputera i staraj się nie walić w niego głową, gdyż możesz uszkodzić monitor. I pamiętaj, że najważniejsze to próbować.

Wymagania systemowe:

Minimalne:
- Windows 95/98/2000
- Procesor Pentium 166Mhz MMX
- 32 MB pamięci RAM
- Napęd CD-ROM 8x
- 5 Mb wolnego miejsca na twardym dysku
- Akcelerator 3D z 4 MB RAM
- DirectX 7.0 lub nowszy

Zalecane:
- Windows 95/98/2000
- Procesor Pentium II 266Mhz MMX
- 64 MB pamięci RAM
- Napęd CD-ROM 8x
- 240 MB wolnego miejsca na twardym dysku
- Akcelerator 3D z 16 MB RAM
- DirectX 7.0 lub nowszy

Sterowanie

Strzałka w górę:	Przyspieszenie
Strzałka w dół:	Hamulec
Strzałka w lewo:	Skręt w lewo
Strzałka w prawo:	Skręt w prawo
Prawy Control:	Hamulec ręczny
Prawy Shift:	Użycie broni
F6:	Zmiana kamery



Wersja polska:

Koordynacja: Jarosław Parchański

Lokalizacja: Konrad Ozga

Tłumaczenie: Joanna Ozga

Przygotowanie do druku: Rafał Kwaśny

Prawa autorskie

Proszę nie wykonywać kopii tej gry. Jeśli znasz osobę która posiada nielegalną kopię tej gry powiedz jej/jemu, aby zakupił(a) oryginalny produkt. Pamiętaj, że kopiowanie gier redukuje nasze zyski, które możemy zainwestować w kolejne produkcje. Ponadto kopiowanie gier jest niezgodne z prawem.

Pomoc techniczna

W przypadku problemów technicznych prosimy o kontakt z nami. Dzwoniąc przygotuj następujące informacje:

- Marka i model komputera
- Wersja Windows
- Całkowita pamięć RAM
- Wolne miejsce na twardym dysku
- Marka i model karty graficznej

Telefon: (033) 813-03-12 (wtorek, środa, czwartek, w godz. od 14.00 do 18.00)
Fax: (033) 813-03-03
Internet E-mail: support@topware.pl
WorldWideWeb: http://www.topware.pl
Dział handlowy: tel.:(033) 81 30 316, fax: (033) 81 30 304, e-mail: sales@topware.pl